

FORMATION NUMERIQUE



MINISTÈRE DE
L'ÉDUCATION NATIONALE

MINISTÈRE DE
L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE



[Page Ressource](#)

» L'école
change avec
le numérique »
#EcoleNumerique

Valérie Perreaut - Animatrice TICE 58 

Marc Garin – Conseiller pédagogique TICE 

Janvier – Février 2016

www.ac-dijon.fr

La place du numérique à l'école

Le registre d'appel numérique

L'Espace Numérique de Travail (ENT)

Le cahier de vie numérique

Le projet « Twictée »

Des boîtiers de vote papier « Plickers »

Un outil d'annotation « Pointofix »

La création d'applications web « LearningApps »

Les ressources numériques du département

La place du numérique à l'école

ENQUÊTE PROFETIC 1^{ER} DEGRÉ CHIFFRES CLÉS 2015

LES ENSEIGNANTS DU 1^{ER} DEGRÉ ET LE NUMÉRIQUE

+ DE **90%** RECONNAISSENT
LES BÉNÉFICES
PÉDAGOGIQUES
DU NUMÉRIQUE



90% | L'UTILISENT
POUR PRÉPARER
LEURS COURS

LE NUMÉRIQUE PRINCIPALEMENT
UTILISÉ POUR L'ÉTUDE
DE LA LANGUE,
LA LECTURE,
LE CALCUL



60% ET + DÉCLARENT
IGNORER LES SERVICES
NATIONAUX
MIS À LEUR
DISPOSITION



30% DES ENSEIGNANTS
UTILISENT LE NUMÉRIQUE
POUR PERSONNALISER
L'APPRENTISSAGE

La place du numérique à l'école

Le numérique dans le programme d'enseignement en maternelle



Il sait utiliser les **supports numériques** qui, comme les autres supports, ont leur place à l'école maternelle à condition que les objectifs et leurs modalités d'usage soient mis au service d'une activité d'apprentissage.

Domaine 1 – Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Commencer à écrire tout seul



Il donne aussi aux enfants les moyens de s'entraîner, notamment avec de la copie dans un coin écriture aménagé spécialement (outils, feuilles blanches et à lignes, **ordinateur** et **imprimante**, **tablette numérique** et **stylets**, tableaux de correspondance des graphies, textes connus).

À partir de la moyenne section, et régulièrement en grande section, l'enseignant explique la correspondance des trois écritures (cursive, script, capitales). Les enfants s'exercent à des transcriptions de mots, phrases, courts textes connus, à leur **saisie sur ordinateur**. Travaillant alors en binôme, ils apprennent nombre de relations entre l'oral et l'écrit : un enfant nomme les lettres et montre, le second cherche sur le **clavier**, ils vérifient ensemble sur l'**écran**, puis sur la **version imprimée**.

Domaine 3 – Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques



Ce domaine d'apprentissage se réfère aux arts du visuel (peinture, sculpture, dessin, photographie, cinéma, bande dessinée, arts graphiques, **arts numériques**), aux arts du son (chansons, musiques instrumentales et vocales) et aux arts du spectacle vivant (danse, théâtre, arts du cirque, marionnettes, etc.).

Domaine 5 – Explorer le monde

L'espace

L'enseignant conduit les enfants de l'observation de l'environnement proche (la classe, l'école, le quartier...) à la découverte d'espaces moins familiers (campagne, ville, mer, montagne...). L'observation des constructions humaines (maisons, commerces, monuments, routes, ponts...) relève du même cheminement. Pour les plus grands, une première approche du paysage comme milieu marqué par l'activité humaine devient possible. Ces situations sont autant d'occasions de se questionner, de produire des images (l'**appareil photographique numérique** est un auxiliaire pertinent), de rechercher des informations, grâce à la médiation du maître, dans des documentaires, sur des sites Internet.

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets



L'utilisation d'instruments, d'objets variés, d'outils conduit les enfants à développer une série d'habiletés, à manipuler et à découvrir leurs usages. De la petite à la grande section, les enfants apprennent à relier une action ou le choix d'un outil à l'effet qu'ils veulent obtenir : coller, enfiler, assembler, actionner, boutonner, découper, équilibrer, tenir un outil scribeur, plier, utiliser un gabarit, manipuler **une souris d'ordinateur**, agir sur une **tablette numérique**...

Utiliser des outils numériques

Dès leur plus jeune âge, les enfants sont en contact avec les **nouvelles technologies**. Le rôle de l'école est de leur donner des repères pour en comprendre l'usage, commencer à les utiliser de manière adaptée (**tablette numérique**, **ordinateur**, **appareil photo numérique**...). Des recherches ciblées, via le **réseau Internet**, sont effectuées et commentées par l'enseignant.

- Utiliser des objets **numériques** : **appareil photo**, **tablette**, **ordinateur**.

La place du numérique à l'école

Le numérique dans le socle de connaissances, de compétences et de culture

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques



- Il sait que des langages informatiques sont utilisés pour programmer des outils numériques et réaliser des traitements automatiques de données. Il connaît les principes de base de l'algorithmique et de la conception des programmes informatiques. Il les met en œuvre pour créer des applications simples.

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

En classe, l'élève est amené à résoudre un problème, comprendre un document, rédiger un texte, prendre des notes, effectuer une prestation ou produire des objets. Il doit savoir apprendre une leçon, rédiger un devoir, préparer un exposé, prendre la parole, travailler à un projet, s'entraîner en choisissant les démarches adaptées aux objectifs d'apprentissage préalablement explicités. Ces compétences requièrent l'usage de tous les outils théoriques et pratiques à sa disposition, la fréquentation des bibliothèques et centres de documentation, la capacité à utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour faire des recherches, accéder à l'information, la hiérarchiser et produire soi-même des contenus.



Organisation du travail personnel

- L'élève sait se constituer des outils personnels grâce à des écrits de travail, y compris numériques : notamment prise de notes, brouillons, fiches, lexiques, nomenclatures, cartes mentales, plans, croquis, dont il peut se servir pour s'entraîner, réviser, mémoriser.



Coopération et réalisation de projets

- L'élève sait que la classe, l'école, l'établissement sont des lieux de collaboration, d'entraide et de mutualisation des savoirs. Il aide celui qui ne sait pas comme il apprend des autres. L'utilisation des outils numériques contribue à ces modalités d'organisation, d'échange et de collaboration.



Médias, démarches de recherche et traitement de l'information

- Il sait utiliser de façon réfléchie des outils de recherche, notamment sur internet. Il apprend à confronter différentes sources et à évaluer la validité des contenus. Il sait traiter les informations collectées, les organiser, les mémoriser sous des formats appropriés et les mettre en forme. Il les met en relation pour construire ses connaissances.



- L'élève apprend à utiliser avec discernement les outils numériques de communication et d'information qu'il côtoie au quotidien, en respectant les règles sociales de leur usage et toutes leurs potentialités pour apprendre et travailler. Il accède à un usage sûr, légal et éthique pour produire, recevoir et diffuser de l'information. Il développe une culture numérique.



- Il identifie les différents médias (presse écrite, audiovisuelle et web) et en connaît la nature. Il en comprend les enjeux et le fonctionnement général afin d'acquérir une distance critique et une autonomie suffisantes dans leur usage.



La place du numérique à l'école

Développer les compétences des élèves avec le numérique

Le numérique permet de :

- Renforcer des apprentissages fondamentaux
- Lutter contre le décrochage
- Différencier / individualiser

**Education aux médias et
à l'information**

Culture numérique

**Mieux comprendre les
enjeux d'un monde
toujours plus connecté**

- Développer l'autonomie
- Développer la créativité
- Développer la responsabilité
- Développer l'entraide et la coopération

- Faciliter le développement de nouvelles pratiques pédagogiques
- Favoriser la mise en place de projets et de parcours éducatifs

Le Registre d'Appel Numérique

Automatiser les différents calculs statistiques

Appel One Click

Application Ecole Année scolaire Editions Outils ?

Paramètres Calend. annuel Calend. hebdo. Registre Elèves Relevé mens. Relevé annuel Récapitulatif

Le Pack One Click, c'est
Livret, Journal, Appel et Biblio !

APPEL One Click ©

L'application est utilisée en mode fixe.

Il permet de :

- Gérer le registre d'appel
- Relever les absences par demi-journée
- Calculer automatiquement les pourcentages des présences

Il peut être renseigné par les élèves.

[Page Ressource – Site de la circonscription](#)

Un Espace Numérique de Travail

L'ENT SCOLNET

Définition d'un ENT :

« Un ensemble de services numériques proposés à l'établissement scolaire sous forme de portail web unique et sécurisé.

SCOLNET :

Plateforme numérique qui sert à communiquer et partager du contenu entre acteurs du monde scolaire de manière sécurisée, confidentielle et gratuite.

Cahier
de
texte

Événements

Cahier de vie
Activités de
classe

Liens directs
vers d'autres
sites

Fichiers à
télécharger

Intégration de photos,
vidéos ou sons

[Page Ressource – Site de la circonscription](#)

→ Cahier de vie numérique

Le cahier de vie numérique

**Grâce à
l'ENT
Scolnet**

2 solutions

**Grâce à
un site
Internet
Wordpress**

Dynamiser le traditionnel cahier de vie papier.

Grâce à des
vidéos

Grâce à des
photos

Grâce à des
enregistrements

Informers les parents en temps réel (ou presque) sur la vie de la classe.

Développer la maîtrise de la langue

Conduire l'élève à collectionner différents types de documents et à comprendre leurs fonctions.

Le cahier de vie numérique

**Grâce à
l'ENT
Scolnet**

2 solutions

**Grâce à
un site
Internet
WordPress**

un support
vivant et
authentique

le reflet
de la vie de la
classe

un lien régulier et
nomade entre la
famille et l'école

le reflet des
apprentissages
de l'enfant

[Page Ressource – Site de la circonscription](#)

Négociation orthographique : le projet « Twictée »

Projet TWICTEE =
Exercice de la DICTEE enrichi par le réseau social TWITTER

1 twictée

**3
semaines**

**3 classes
partenaires
du monde
entier**

**1 texte
commun
de 140
caractères**

Négociation orthographique : la twictée

1 dictée individuelle « traditionnelle » de 140 caractères maximum.

Pour optimiser l'attention la concentration sur des contraintes orthographiques particulières

Travail individuel – Support papier

8 dictées négociées par groupe de 2 ou 3 élèves

Pour rechercher ensemble les erreurs des dictées individuelles et les pistes pour les éviter

Travail par groupe – Oral – Appareil pour enregistrer (tablette, ordinateur)



Correction de la dictée

Pour chasser les difficultés, pour mettre l'accent sur les nouveautés orthographiques ou grammaticales

Travail collectif – Support numérique sur vidéo projecteur

Négociation orthographique : la twictée

Rédaction de petites leçons orthographiques (=twoutils)



Envoyés à une classe partenaire, ils sont là pour aider les élèves à corriger leur production

Travail par groupe – Support papier puis numérique (tablette ou ordinateur)

Correction des dictées individuelles



En utilisant les twoutils rédigés et publiés sur Twitter par la classe partenaire

Travail individuel – Support papier

Négociation orthographique : la twictée

Objectifs

Améliorer les compétences orthographiques mettant en place un enseignement explicite de l'orthographe.

Guider les élèves dans une véritable démarche d'apprentissage qui vise à conscientiser leurs procédures.

Faire en sorte que ce travail de justification écrite en 140 caractères devienne un automatisme dans leurs écrits quotidiens.

Transférer les procédures utilisées dans l'exercice de la dictée à celui de la production d'écrits

Des boitiers de vote papier : PLICKERS

Que permet Plickers ?

**De répondre
simultanément
à une même
question**

**De recueillir
les réponses
de chaque
élève**

**De
sauvegarder
ces réponses**

D'analyser les
réponses de
chacun

De faire de la
différenciation

Des boitiers de vote papier : PLICKERS

Quelles sont les étapes à suivre ?

Télécharger
l'application sur
son appareil



Download on the
App Store



ANDROID APP ON
Google play



Sur une tablette

Sur un smartphone
ou Iphone

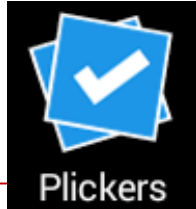
Aller sur le site
[PLICKERS](#) et
configurer sa
classe



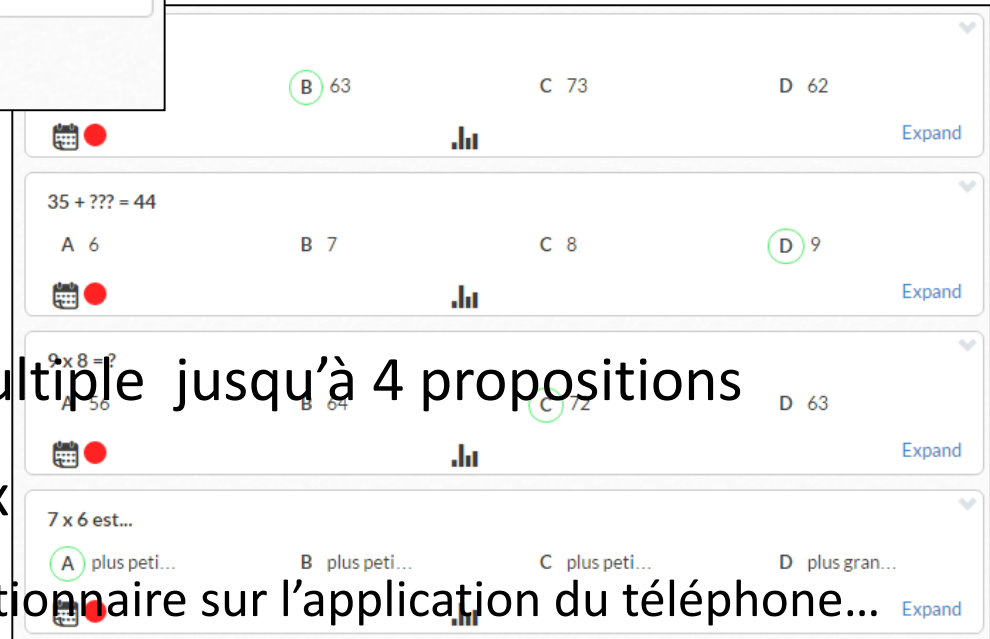
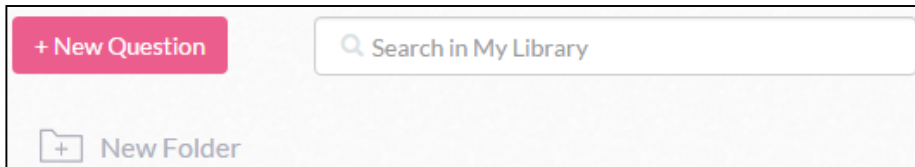
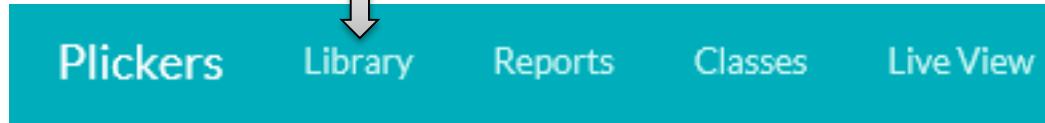
Générer et
imprimer des
« cartes »

Des boitiers de vote papier : PLICKERS

Comment créer son questionnaire ?



- Créer les questions directement sur le site, dans l'onglet Library



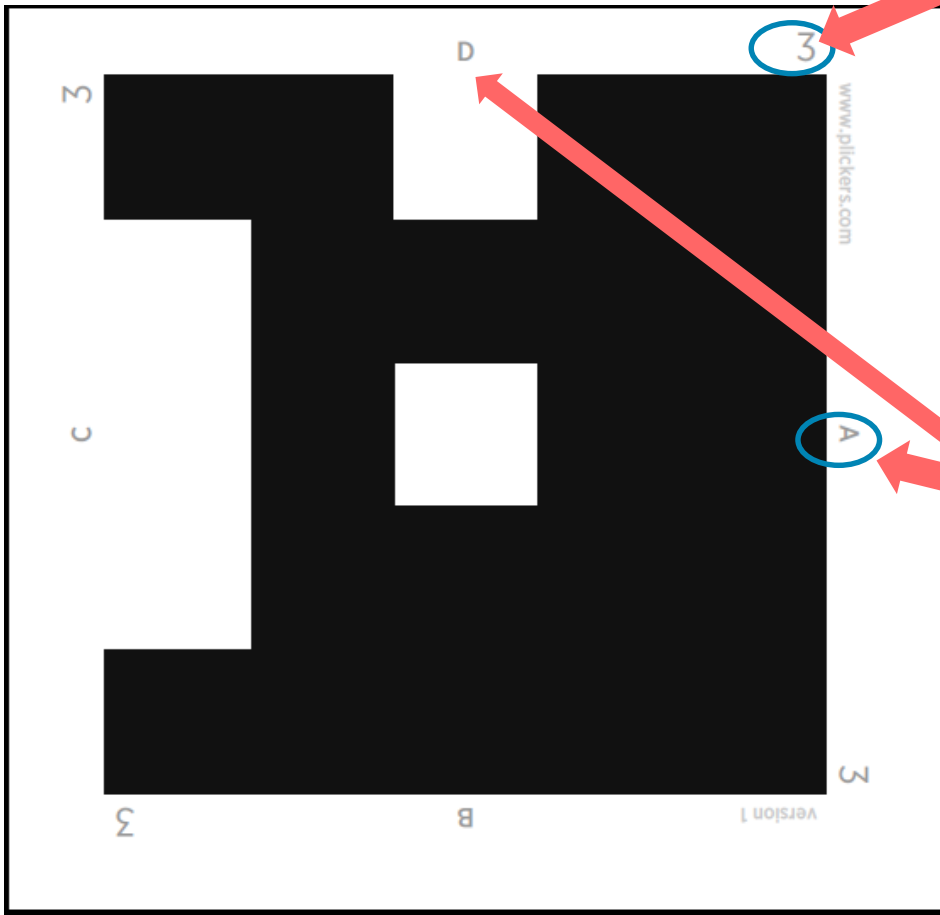
- Vous avez le choix entre :

- proposer un choix multiple jusqu'à 4 propositions
- proposer un vrai/faux

Il est possible aussi de créer le questionnaire sur l'application du téléphone...

Des boitiers de vote papier : PLICKERS

Comment se présente une carte ?
Comment répondre au questionnaire ?

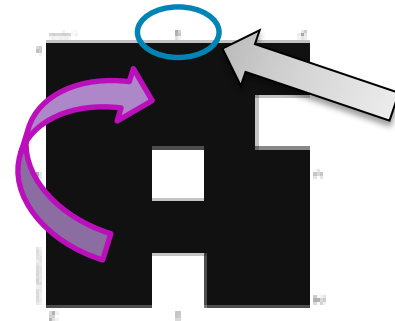
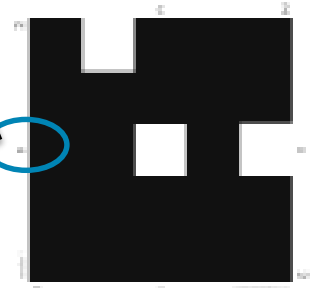


N° de la carte
associée à un
élève

La bonne
réponse se
trouve ici = B.

Réponses possibles
A / B / C / D

L'élève doit donc
faire pivoter sa
carte pour que B se
situe vers le haut.



Annoter des documents : POINTOFIX

La démarche en
3 étapes



Installer
l'utilitaire
POINTOFIX



Ouvrir le
document à
annoter

Lancer
POINTOFIX

Annoter

Réaliser une
capture d'écran
pour mémoriser

Insérer des objets
(flèches, rectangles,
ellipses, etc)

Surligner

CP

Je veux pas aller à l'école !

Lecture



Lecture n°1

Il était **une** fois **un** **lapin** coquin que vous connaissez bien.

Lorsque sa **maman** lui dit :

« Demain c'est ton premier jour d'**école**, mon chéri ! » **il** répondit :

« **Ça va pas, non !** »

Lorsque son **papa** lui dit :

« Mais, mon **petit lapin**, tu vas apprendre l'alphabet », **il** répondit :

« **Ça va pas, non !** »

A partir d'un document de son choix

- Un document modifiable
- Un pdf
- Une image
- Une page internet (nécessite une connexion)

Annoter des documents : POINTOFIX

A partir d'un
travail d'élève

Associé à un visualiseur :
webcam mobile fixe



Créer une application web : LearningApps

Référence au socle commun de connaissances, de compétences et de culture :

Domaine 2 → Les méthodes et outils pour apprendre

- Coopération et réalisation de projets

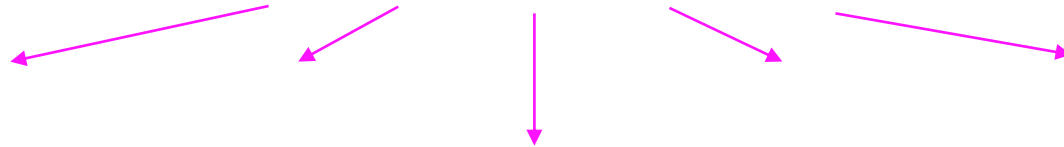
« L'utilisation des outils numériques contribue à ces modalités d'organisation, d'échange et de collaboration. »

- Outils numériques pour échanger et collaborer

« L'élève sait mobiliser différents outils pour créer des documents intégrant divers médias et les publier ou les transmettre, afin qu'ils soient consultables et utilisables pour d'autres. »

Créer une application web : LearningApps

LES INTÉRÊTS du point de vue de l'élève et de l'enseignant



**Autocorrection
immédiate**

**Mise en avant des
acquis/difficultés
des élèves**

**Apprentissage
par la création**

Interactivité

**Praticité de
l'outil**

**Confort visuel en
vidéo projection**

**Elève au centre
des
apprentissages**

**Evaluation
positive**

Créer une application web : LearningApps

3 exemples

L'élève crée lui-même pour ses pairs.

Par les élèves :

- Par groupe (pour la création)
- Individuelle (pour l'application)

L'enseignant prépare en amont.

Réalisation par les élèves :

- Individuelle (en guise d'évaluation)

La dictée
AUDIO



L'enseignant crée en amont.

Réalisation par les élèves :

- Individuelle (différenciation)
- Collective (correction)

Les relations
entre les
nombre 5, 10,
50, 100



Les principes
mis en jeu dans
la charte de la
laïcité



→ Des ressources numériques

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Sites ressources

Adopter une attitude responsable

Collaborer, partager

Des ressources gratuites

Produire, créer

S'entraîner, s'évaluer

Publier, diffuser

Négociation orthographique : le projet « Twictée »

Twictées de groupe de : @CE2CM1-Raves

à destination de : @challuysiens_cm

G1: Plutôt que de chasser de cruelle sorcière et d'affreuse momie, nous tracons les erreurs des twictées et apprenons ensemble à les corriger.

G2: Plutôt que chasser de cruelles sorcières et d'affreuses momie, nous tracons les erreurs des twitées et apprenons ensembles à les corriger.

G3: Plutôt que de chasser de cruelles sorcières et d'affreuses momies, nous traquons les erreurs des Twictées et apprenons ensemble à les corriger.

G4: Plutôt que chasser de cruelles sorcières et d'affreuses momies, nous tracons les erreurs des Twictées É et apprenons ensemble à les corrigées.

G5: Pluteau que chassez de cruelle sorcières et d'affreuses momies, nous tracons les erreurs des Twictées et apprenons ensembles à les corriger.

G6: Plutôt que chassés de cruelle sorcières et d'affreuse momille, nous traquons des erreurs des Twitées et apprenons ensemble à les corriger.

G7: Plutôt que chasser de cruelles sorcières est d'affreuse momie, nous traquons les s'ere de Twictées et apprenons ensemble à les coriger.



Nous **recevons** leurs
textes à **corriger** et
envoyons nos #twoutils

Classe scribe



[Comment
rédiger un bon
twoutil ?](#)

Nous **envoyons** nos
textes à **corriger** et
recevons leurs #twoutils

Classe miroir





Notifications

Mentions

Tendances · Modifier

#MANETTEDOR

Sponsorisé par PlayStation F.C. FR

#E1matin

#VirginTonic

#BourdinDirect

#ManuDansLe69

Bourget

Nero Nemesis

Kobe Bryant

#BrunoFunRadio

Lunel

Jonah Lomu

Notifications

Tout / Personnes que vous suivez



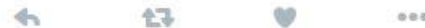
6D IFM @lfm6d · 27 nov.

@challuysiens #twoutil G7 "à" s'écrit avec "à" car on ne peut pas le remplacer par avait #homophone (Owen,Édouard)



6D IFM @lfm6d · 27 nov.

@challuysiens #twoutil G6,G7 "s'achètent" s'écrit avec "è" car si on l'oublie, on ne le prononce pas bien #lettreson (Owen,Édouard)



6D IFM a aimé des Tweets dans lesquels vous avez été mentionné
27 nov.: @challuysiens challuysiens #twoutil G3,G4 "fraternité" s'écrit avec un accent aigu sinon on le prononce mal #lettreson (E., M.)

27 nov.

8 autres aiment



6D IFM @lfm6d · 27 nov.

@challuysiens challuysiens #twoutil G3,G4 "fraternité" s'écrit avec un accent aigu sinon on le prononce mal #lettreson (E., M.)



6D IFM a aimé votre Tweet

27 nov.

24 nov.: @lfm6d @leroyjona Bonjour à tous. Nos twictées de groupe sont disponibles. Bon courage à vous !



Suggestions · Actualiser · Tout afficher



cafe pedagogique @cafepe... x

Suivre



Classe de Nadine L @class... x

Suivi par TwictéeOfficiel et ...

Suivre



Les ce1 ce2 de Théus @ce... x

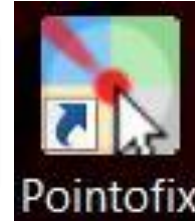
Suivre

Trouver des amis

© 2015 Twitter À propos Aide Conditions
Confidentialité Cookies
Informations sur la publicité Marque Blog
État du service Applications Offres d'emploi
Publicité Professionnels Médias
Développeurs



Pour installer POINTOFIX



- Télécharger ce document zip  et sélectionner les deux fichiers puis les extraire vers le bureau
- Double-cliquer sur **setup-pointofix.exe** pour installer l'utilitaire

Si vous souhaitez l'avoir en français :

- Sur le bureau, copier le fichier **pointofix_translation.ini** et le coller dans C:/Program Files/Pointofix

